CUANDO DE JUGAR SE TRATA

LAS PROPUESTAS LÚDICAS EN LA ESCUELA

Ruth Harf
ruthharf@gmail.com
www.cefcon.com.ar

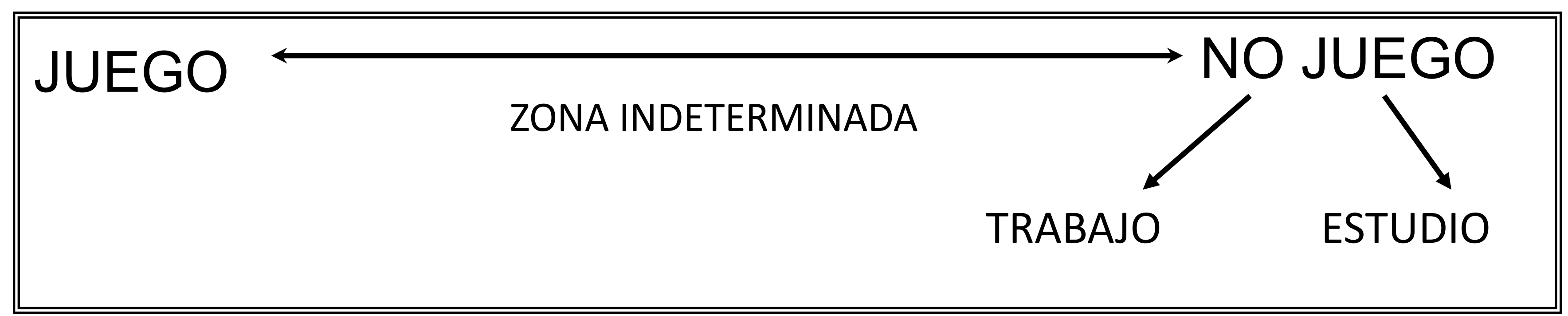
TORBELLINO DE IDEAS HABITUALES

- Placer, diversión, entretenimiento
- Libertad, no directividad
- Fantasía, imaginación, creatividad, simbolización, representación, como sí, ficción
- Participación, interacción, interrelación
- Elementos diversos
- Competencia, reglas, consignas
- Aprendizaje
- Desafío

JUEGO COMO ACTIVIDAD HUMANA

- El ser humano realiza actividades de todo tipo
- Cada contexto socio-cultural define a estas actividades de diversas maneras
- Podemos plantear entonces:

ACTIVIDAD HUMANA



¿EL JUEGO ES INNATO EN LOS HUMANOS?

- Presupone aprendizaje social. Se aprende a jugar; no es innato en las formas que toma en los humanos.
- No se hace con el fin de aprender algo, aunque muchas veces hay que aprender para poder jugar.
- El chico se inicia en el juego por las personas que lo cuidan y se ocupan de él.
- De ser su juguete pasa a ser espectador activo y   luego verdadero compañero.

LUGAR QUE OCUPA EL JUEGO HOY

- Habitualmente se sostiene que se lo desplazó, desvalorizándolo especialmente en la educación.
  - es cosa de chicos
  - a la escuela se viene a aprender, no a jugar
  - para jugar está el recreo

LUGAR QUE OCUPA EL JUEGO HOY

Ámbitos en los cuales también se manifiesta hoy:

- En organizaciones diversas: Los juegos de roles apoyan el aprendizaje referido a desempeños específicos y la elaboración de estrategias para anticipar y superar situaciones conflictivas.
- Los videojuegos: Motivantes y desafiantes; competitivos y cooperativos.
- Su incorporación en el ámbito escolar requiere hacer de la técnica un instrumento formativo en sentido amplio: sin olvidar el *qué se hace,* darle prioridad al *para qué se hace.*

JUEGO Y CULTURA: una relación compleja y dinámica

- En cada contexto cultural se juega distinto
- Define y condiciona relaciones interindividuales
- Incide en la forma en la cual el núcleo temático (eje) del juego se desarrolla.

JUEGO Y RELACIÓN CON LA CULTURA HUMANA

- Juego: actividad fundamental que forma parte de toda la vida desde el inicio de la humanidad
- La existencia misma era juego, un juego entre la vida y la muerte, porque la vida sólo vive de la vida.
- Jugaban a muchos y variados juegos, que los unían a sus comunidades, a la naturaleza, a los dioses.
- Juegos enraizados en ceremonias sagradas

El JUEGO Y LOS JUEGOS

- El juego era antiguamente un momento importante en la vida social, comprometía a todos los miembros.
- Había una suspensión de la vida social cotidiana. (diferencia entre Juegos Olímpicos y Olimpíadas en el mundo griego).

El juego representa el eslabón de enganche con el pasado y el legado que dejaremos a las generaciones futuras.

Ha estado siempre, desde los albores de la historia del hombre, en la naturaleza humana.

Seguimos manejando los mismos juegos antiquísimos, aunque con distintas normas, materiales e incluso, a menudo, distinto significado.

El JUEGO Y LOS JUGUETES

- Relación fuerte entre juego, culto e ideas religiosas.
- Aparece la "muñeca", uno de los juguetes infantiles (y no infantiles) más difundidos en el mundo primitivo.
- Muñeca y estatuillas sagradas.
- Pelota y totalidad de vida-muerte
- Dados y el azar del destino y la suerte

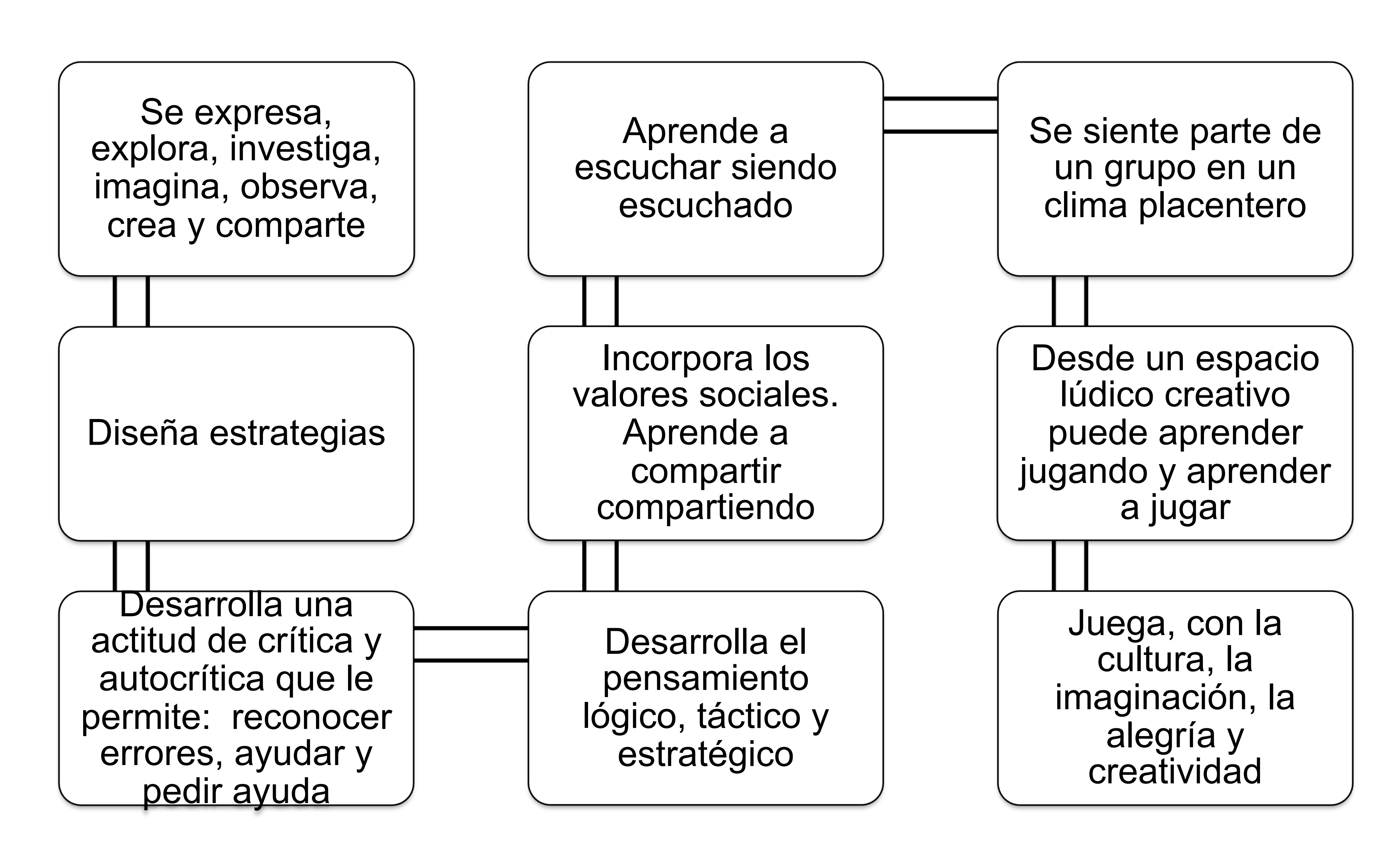
JUEGO Y CULTURA (Roles y guiones)

- A través de la historia siempre se jugaron los mismos juegos (a ser *adultos*, *perseguidores - perseguidos*, etc.)
  - El contenido de esos juegos variará según los diferentes contextos socioculturales.
  - Las diferencias en general están relacionadas con los procesos de cambio de la cultura.

JUEGO Y JUGADORES

- Búsqueda de placer, desafío, incertidumbre, riesgo, desconocimiento del resultado, ficción
- Hay juego cuando el sujeto decide convertirse en jugador
- El desarrollo del juego es incierto.
- La única certeza es que los jugadores deciden jugar y sólo ellos saben si están o no jugando.

AL JUGAR, EL JUGADOR …



CONDICIONES DEL JUEGO

- Límites: marco que contiene y permite la entrega de los jugadores.
- Normas: se fijan antes de jugar.
- Jugadores: deciden entrar.
- Sin libre elección, sin posibilidad real de decidir, no hay juego.

JUEGO, REGLAS Y LEYES

- Para jugar: hay acuerdo sobre las reglas o sobre la construcción de las reglas.
- Pero la regla no es la ley.
- Las reglas de juego no son la ley.
- La ley, en tanto regla social, se impone desde afuera.
- Reglas de juego: Obligación. Necesidad de acuerdo para poder jugar. Se pueden modificar.
- Ley de convivencia social: Impuesta desde afuera. La coacción y lo prohibido.

JUEGO Y ESCUELA
PROPUESTAS LÚDICAS

JUGANDO A HACER PREGUNTAS

En la escuela ¿se juega o se aprende?

¿Jugar en casa es lo mismo que jugar en la escuela?

¿Hay que jugar para no aburrirse?

¿El juego responde a posturas ético-ideológicas?

¿Cómo responder a demandas institucionales, curriculares y necesidades e intereses de los chicos?

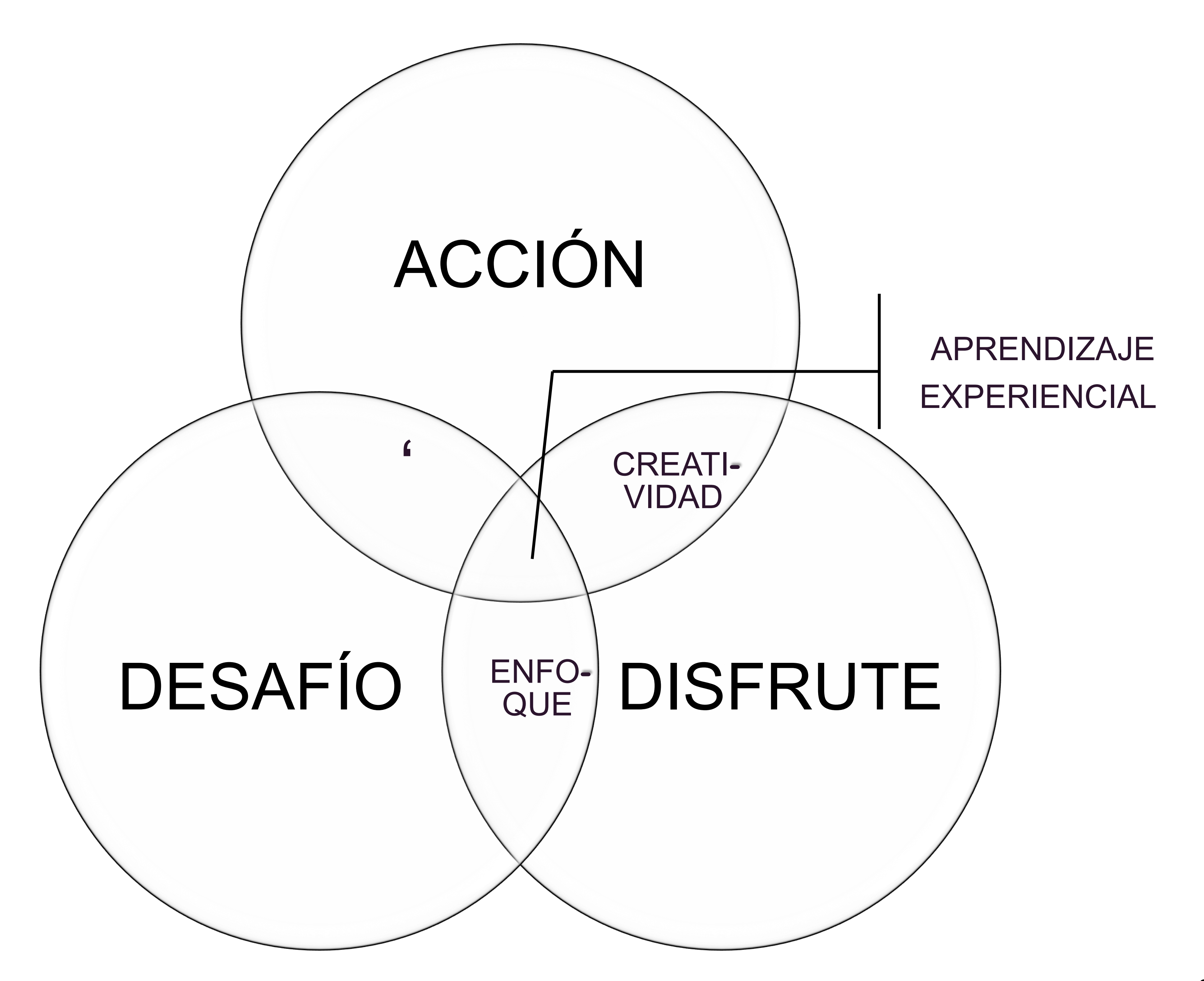
¿Cómo intervenir cuando los chicos utilizan el juego como descarga o agresión?

ALGUNAS PREGUNTAS.

- ¿Cuándo verdaderamente juegan los chicos en la escuela? ¿Dónde y con qué juegan? ¿A qué juegan?
- ¿Como diseñar situaciones de juego que resulten desafiantes, problematizadores y que despierten un interés lúdico genuino en los niños?
- ¿Cómo respetar y equilibrar la necesidad de juego con la necesidad y/o su derecho al conocimiento?

JUEGO Y PROPUESTA DE JUEGO

- Propuesta de juego es diferente de jugar. Relacionados, asociados pero no sinónimos.
- Propuesta de juego: independiente de si el otro entra o no en situación de juego.
- Se puede hacer propuesta de juego y el otro no entra en situación de juego; y se puede no hacer propuesta y el otro entra en situación de juego.


ACCIÓN
APRENDIZAJE
EXPERIENCIAL
CREATI-
VIDAD
DESAFÍO
ENFO-
QUE
DISFRUTE

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

- Enfatiza compromiso, aprendizaje en la práctica, colaboración, reflexión, repetición y retroalimentación.
- Se posibilita construir conocimientos múltiples y complejos.
- Se buscan herramientas e información multidisciplinar que necesitan para generar soluciones.
- Se desarrollan habilidades, destrezas y actitudes.

JUEGO Y ENSEÑANZA

- Juego como contenido a enseñar (enseñar a jugar, enseñar juegos, enseñar a ser jugador, repertorios lúdicos)
- Juego como estrategia para enseñar contenidos (Música, Ciencias sociales, Prácticas del lenguaje, Matemática …)

JUGAR, CREAR, RESOLVER

- El desarrollo lúdico creativo se promueve en la enseñanza de todas las áreas
- Implica pensamiento divergente, crítico, curioso
- Predispone a búsqueda de modos alternativos de alcanzar metas durante el mismo juego

JUGAR, SIMBOLIZAR, CREAR, RESOLVER

- El sistema cultural se fundamenta en la capacidad del hombre de simbolizar
- Al jugar se genera la construcción de los primeros símbolos
- Crear es componer a partir de la combinación de experiencias, de imágenes previas: jugar es la posibilidad de transformar
- El jugar tiene una función epistémica: Permite “crear” el sentido del mundo

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Es lo que se hace cuando se tiene una meta y no se sabe cómo alcanzarla.
- “Desafío”: característica inherente a toda situación lúdica: averiguar cómo resolver problemas también es tarea intelectual estimulante.

JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO

- Se toma distancia de "vida real", "improvisan" más que en situaciones de no juego
- Predispone a búsqueda de modos alternativos de alcanzar metas durante el mismo juego.

JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO

- Vygotski: en el juego ensayan autocontrol.
- Bruner: juego es metacognición temprana. «ofrece ocasión de ensayar combinaciones de conductas que, bajo las presiones funcionales no serían intentadas».

¿A QUÉ SE DENOMINA METACOGNICIÓN?

- Cognición: toda operación mental.
- Metacognición: conocimiento de ellas: qué son, cómo se realizan, cuándo hay que usar una u otra, qué factores interfieren o ayudan, etc.
- Objeto de estudio: su conocimiento
  y saber cómo, cuándo y para qué usarlas.

EL POR QUÉ Y EL PARA QUÉ DE LA METACOGNICIÓN

- Permite seleccionar las estrategias cognitivas más adecuadas para alcanzar objetivos y más acordes al problema planteado.
- Ejercer control consciente de su ejecución y adecuarla a las situaciones cambiantes.

ASPECTOS DE LA METACOGNICIÓN

- “Saber qué" (knowing what): conocer la propia cognición y saber como regularla;
- “Saber cómo" (knowing how): funciones ejecutivas de control, proceso de regular la propia cognición.

APTITUDES METACOGNITIVAS

- Predecir consecuencias (¿cómo saldrá?)
- Comprobar resultados (¿ha funcionado?)
- Vigilar su curso (¿cómo lo estoy haciendo?)
- Verificar con la realidad (¿tiene sentido?)
- Coordinar y controlar intentos deliberados de aprender y resolver problemas. (¿Qué hago?)

LOS DOCENTES Y EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS ALUMNOS

- Dicen y hacen cosas que ayudan a los estudiantes a adquirir control de sus acciones y palabras, y a considerar opciones a elegir para resolver problemas.
- Facilitan el desarrollo de la autorregulación.
- Deben desarrollar capacidad para observar situaciones lúdicas de los chicos, guiar y acompañar sus aprendizajes.
- Deben ayudarlos a interpretar su experiencia y darse cuenta de sus procesos mentales

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Es lo que se hace cuando se tiene una meta y no se sabe cómo alcanzarla.
- “Desafío”: característica inherente a toda situación lúdica: averiguar cómo resolver problemas también es tarea intelectual estimulante.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Cambio, pasar de una idea o acción a otra nueva
- Inventar solución nueva a un problema
- Proceso creativo. Impulsor para pensar y hacer
- Vigotsky: resolución de problemas: destreza social aprendida en las interacciones sociales diarias.

CREATIVIDAD Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Valorar esfuerzo independientemente de si el resultado es el esperado o no.
- Explorar nuevas formas de relación con personas, objetos, ideas, y nosotros mismos
- Inventar estrategias nuevas.
- Cuestión de actitud, de contexto.

CARACTERÍSTICAS DEL PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

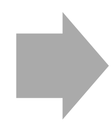
- Es liberarse de restricciones y expandir el campo de acción, un modo de resolver problemas, la manera de interpretar hechos
- Permite reordenar supuestos, ideas, imágenes

<u>Es flexibilidad …</u>

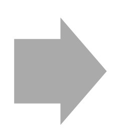
<u>Es espíritu de libertad...</u>

¿Y DE QUE DOCENTE HABLAMOS?

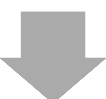
Interrogarse sobre qué hacer cuando el chico juega



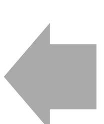
Flexibilidad para cambiar lo que planificó



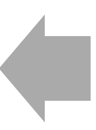
Apertura para reorganizar su propio pensamiento



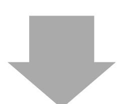
Capacidad para la comunicación abierta



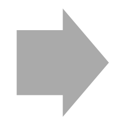
Potencial lúdico propio



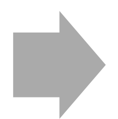
Capacidad para "correrse" de ciertas normas



Flexibilidad para tolerar la ambigüedad



Observación y escucha atenta



Oportunidades para ampliar la curiosidad de los chicos

Y QUÉ HACE EL DOCENTE?

- Interviene observando y actuando.
- Diseña ambientes educativos ricos, variados y acordes a características del contexto y el grupo.
- Decide cómo y cuándo ofrecer materiales, modificar escenarios, hacer comentarios y sugerencias.
- Sabe cuándo y cómo entrar y salir de una situación lúdica, para ampliar, complejizar y mejorar la propuesta lúdica.

¿Y DE QUÉ INSTITUCIÓN HABLAMOS?

"Juegan" con ideas que permiten el surgimiento de proyectos colaborativos

- Se familiarizan con lo no frecuente, lo exótico, lo raro
- Se corren de lo obvio

Tienen una actitud lúdica ante lo desconocido

- Toleran la incertidumbre y le sacan el mejor partido a lo incierto
- Se corren del inmovilismo y la rutina

Despliegan su pensamiento divergente

- Se informan para poder combinar ideas y producir nuevas propuestas lúdicas
- Construyen la sensación que pensar juntos es una práctica placentera y productiva para todos

JUEGO Y TRABAJO

TEXTO BUDISTA ZEN

EL MAESTRO EN EL ARTE DE LA VIDA NO DISTINGUE MUCHO ENTRE SU TRABAJO Y SU JUEGO, SU TRABAJO Y SU OCIO, SU MENTE Y SU CUERPO, SU EDUCACIÓN Y SU RECREACIÓN, SU AMOR Y SU RELIGIÓN.

APENAS DISTINGUE CUÁL ES CUÁL.

SIMPLEMENTE, PERCIBE SU VISIÓN DE LA EXCELENCIA EN TODO LO QUE HACE, DEJANDO QUE OTROS DECIDAN SI “EL” ESTÁ JUGANDO O TRABAJANDO.

A SUS PROPIOS OJOS, SIEMPRE ESTÁ HACIENDO LAS DOS COSAS.

RUTH HARF
ruthharf@gmail.com
www.cefcon.com.ar

CENTRO DE FORMACIÓN
CONSTRUCTIVISTA
www.cefcon.com.ar

